

# LA ABADIA DEL CRIMEN

«No sigáis varias y extrañas doctrinas sofisticadas que esparcen pestífera semilla», escribía el mismísimo Clemente VI en el año 1436 a los maestros y alumnos de la Universidad de París. El Pontífice, se refería en aquella carta a las doctrinas de un ilustre monje franciscano de origen inglés llamado Guillermo de Occam, huido varios años antes de las cárceles de Avignon acusado de herejía. Durante cuatro años había estado retenido, hasta que logró fugarse y pedir asilo en la corte del Emperador Luis de Baviera, por entonces enemistado con el Papa Juan XXIII. Muerto el Emperador, Guillermo quiso volver a la unión con su orden y con su Iglesia, motivo por el que viajó a Italia acompañado de su joven novicio para entrevistarse con Bernardo Gui, entonces máximo responsable de la Inquisición en aquella zona y representante, en definitiva, del Pontífice.

No consta sin embargo, con certeza, si en realidad Guillermo consiguió su objetivo. Tan sólo el testimonio dejado por su discípulo, muchos años más tarde, en una colección de pergaminos; donde se relatan los hechos asombrosos y terribles que acontecieron durante la semana que permanecieron en la Abadía donde había sido prevista aquella cita.

El testimonio de la historia que ahora vas a revivir...

AUTOR: Paco Menéndez.

GRAFICOS Y CARATULA: Juan Delcán.

## CARGA DEL PROGRAMA

AMSTRAD: CTRL-ENTER.

MSX: BLOAD «CAS:», R.

En estas dos versiones hay tres cargas:

Primera.—Se trata de un manuscrito de introducción. Se pasa a la segunda carga pulsando ESPACIO.

Segunda.—Es el juego en sí. En el MSX se carga en dos trozos consecutivos.

Tercera.—Esta sólo podrás cargarla cuando llegues al final del juego. Así pues, cuando termine la segunda carga saca la cinta sin rebobinar. Cuando consigas realizar el 100 por 100 del juego aparecerá un mensaje en la pantalla para que cargues la última parte.

SPECTRUM 128 K o PLUS 2.—Cargador o LOAD""

En esta versión las tres partes se cargan de una sola vez, excepto las situaciones. Debes detener el cassette en cuanto aparezca el manuscrito. Si pulsas espacio aparecerá el mensaje: «CARGA DE SITUACIONES». Puedes cargar las situaciones que al final de la cinta original, o bien, otras que hubieras grabado anteriormente (ver explicación de situaciones más adelante), pulsando L. También se puede evitar esta carga pulsando N pero, atención, en ese caso no habrá ninguna situación cargada en la memoria y el ordenador se colgaría al intentar recuperarlas sin haberlas salvado.

## MANEJO DEL TECLADO

Guillermo puede ser dirigido mediante tres teclas:

AVANZAR: (Cursor arriba) (Joystick arriba), A.

GIRO DERECHA: (Cursor dcha.) (Joystick dcha.), K.

GIRO IZQDA.: (Cursor izqda.) (Joystick izqda.), L.

Su novicio puede ser manejado, aunque sólo dentro de la pantalla en que se encuentra Guillermo con cualquiera de las siguientes teclas:

(Cursor abajo) (Disparo Joystick) o Z.

Mientras se pulsa alguna de estas teclas, el novicio se dirigirá en la misma dirección en que mire Guillermo, a menos que se encuentre un obstáculo.

Para coger objetos basta con colocarse enfrente de éstos. Guillermo puede recoger seis objetos y su novicio otros dos distintos. Para dejar los objetos se puede pulsar espacio o bien Joystick abajo, dejándose siempre el objeto que aparece más a la izquierda en el marcador, en el que sólo aparecen los objetos que lleva Guillermo y son los únicos que se pueden dejar.

## GRABACION DE SITUACIONES

Está previsto que en cualquier momento puedas salvar la situación del juego para posteriormente volver a ella cuando lo creas conveniente. En las versiones de MSX y SPECTRUM las situaciones se salvan primero en memoria, con SIMB y simultáneamente una de las teclas 1 al 9 (9 situaciones) en el SPECTRUM o CTRL + F1 (1 situación) en MSX. Estas se recuperan con MAYS + (1 al 9) en SPC o SHIFT + 1 en MSX.

Las situaciones salvadas en la memoria desaparecen al resetear el ordenador, por lo que deben primero grabarse en cinta. Pulsando SIMB + INTRO en el SPC o CTRL + TAB en MSX aparece un cursor parpadeante en la pantalla. Pulsa PLAY + RECORD en el cassette y S (SAVE) en el ordenador para grabar; PLAY y L (LOAD) para cargar o N para anular.

En el AMSTRAD las situaciones no se salvan ni se recuperan de la memoria, sino que se graban y se cargan directamente del cassette: Pulsando CTRL + TAB y después de preparar el cassette pulsado S (SAVE), L (LOAD) o ESC para abandonar.

En el SPECTRUM, con SIMB + 9 se graba un demo que se puede recuperar con MAYS + 9. Pulsando dos veces la tecla de pausa se abandona el demo y se sigue jugando normalmente.

**IMPORTANTE:** Las situaciones deben grabarse siempre en una cinta virgen, nunca en la original.

## **CARGA DEL PROGRAMA**

AMSTRAD DISCO: CPM Y ENTER.

SPECTRUM + 3: Cargador.

## **GRABACION DE SITUACIONES**

Se pueden grabar las situaciones pulsando CTRL y simultáneamente una de las diez teclas de función (F0-F9) en el AMSTRAD o SIMB y (0-9) en el SPECTRUM. Las situaciones quedan grabadas en memoria y podemos volver a cualquiera de ellas con: MAYS (SHIFT) más la tecla correspondiente.

Si se desea grabar en disco hay que pulsar CTRL + TAB (SIMB + INTRO). Aparecerá un cursor en la pantalla y a continuación pulsaremos S para confirmar o N para anular. En el SPECTRUM además se puede pulsar L para cargar.

Al pulsar CTRL + F9 (SIMB + 9) todo lo que en realidad se graba es un demo, es decir, todo lo que se juega a partir de entonces queda grabado en la memoria y se puede ver pulsando MAYS + F9 (SIFHT + 9). Para salir del demo hay que pulsar dos veces seguidas la tecla de pausa.

El demo, lo mismo que las situaciones, se graban primero en la memoria, por lo que se perderán al desenchufar el ordenador, a menos que se hubieran grabado en el disco.

**IMPORTANTE:** Sólo es posible grabar las situaciones en el disco original del juego.